Empreintes & Horlas (version 19/10/2015)

Si l'arbitre annonce un Conflit : (CAR) dés + suppléments : un dé par ressource personnelle, handicap adverse, mission, talent, rituel de classe (un seul dé de chaque) + un dé par dégâts encaissés en avance. On ne peut lancer (CAR) dés seul.

FORce	CONsitution	DEXtérité
Max :	Max :	Max :
Actuel :	Actuel :	Actuel :
Limitation	Limitation	Limitation
Malédiction	Malédiction	Malédiction
Talents (1 par score max)	**Talents (1 par score max)**	**Talents (1 par score max)**
O Combat au corps à corps	O Épreuve d'endurance	O Acrobaties
O Combat à distance	O Lutte	O Lancer
O Combat à mains nues	O Apnée	O Spectacle
O Épreuve de Force	O Résistance à la torture	O Esquive
O Intimidation	O Encaisser	O Parade
O	O Ceinturage	O Manœuvre discrète

CLAirvoyance	NOM	MORal
Max :		Max :
Actuel :	Classe (CARactéristiques de classes)	Actuel :
Limitation	Religion	Limitation
Malédiction	Faction	Malédiction
Talents (1 par score max)	Attaques : att./déf. (portée max)	**Talents (1 par score max)**
O Communication en silence	Corps à corps : FOR/CON (allonge)	O Négociation
O Détection du caché	distance : DEX / CON (tir long)	O Sang-froid
O Détecter une zone d'intérêt	ceinturage : CON / DEX (allonge)	O Commandement
O Enquête	persuasion : CLA / MEM (allonge)	O Résistance à l'envoûtement
O Persuasion	tromperie en EGR / CLA (allonge)	O
O Déguisement	intimidation : FOR / MOR (tir long)	O

EMPrise	EGRégore	MEMoire
Max :	Max :	Max :
Actuel :	Actuel :	Actuel :
Limitation	Limitation	Limitation
Malédiction	Malédiction	Malédiction
Talents (1 par score max)	**Talents (1 par score max)**	**Talents (1 par score max)**
O Commandement aux animaux	O Anticipation	O Mémoire éidétique
O Symbiose horla	O Captation d'infos non vues, non entendues	O Souvenir d'un lien avec un figurant
O Planque discrète	O Détection de l'invisible	O Création de mission
O Dissimulation	O Négociation avec les esprits	O Fouiller dans son passé
O Contorsionnisme	O Symbiose spectrale	O Savoirs
O Résistance aux poisons	O Tromperie	O

Matériel lourd (CON cases) :	
Matériel léger (MOR cases) :	
Rituels de classe (CARclasse max) : **(gros rituel : conflit création de rituel)**	
Missions (MEM cases) : **(grosse mission: conflit création de mission)**	